LOUIS & STEFAN MALZ • WOLFGANG PANNING

EDO

TOKYO 1603 - 1868

PRIMERA AMPLIACIÓN

Para poder jugar con esta ampliación es necesario el juego básico de EDO.

Esta ampliación contiene 3 módulos que ofrecen nuevas variantes para el juego básico de EDO.

Se puede jugar incorporando un solo módulo o varios a la vez. Además, la ampliación contiene todo el material necesario para que se una un quinto jugador. Se mantienen las reglas del juego básico, a excepción de los cambios que se indican aquí.

Materiales para el 5º jugador
Módulo 1: Templo budista jiin
Módulo 2: Tokken, los privilegios
Módulo 3: Ronin, los samuráis sin amo

Material para el 5º jugador

- 5 funcionarios
- 1 mercado
- 7 casas
- 1 ficha de recuento
- 1 resumen del juego
- 1 tablero de planificación
- 3 cartas de autorización
- 15 materias primas (5 unidades de arroz, 5 de piedra y 5 de madera)
- 17 monedas ryo
- 3 plaquitas de materia prima cada una con un valor de 5

Funcionario

Mercado

Casa

Ficha de recuento

Resumen del juego

Tablero de planificación y cartas de autorización

Materias primas

Monedas ryo

Plaquitas de materias primas

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA CINCO JUGADORES

• **Cambios en "1. Preparación del material común":**
La preparación es la misma que en las partidas para 4 jugadores (se usa el tablero para 4 jugadores).

• **Cambios en "2. Posición de las plaquitas de materias primas":**
Se coloca una plaquita de renta en cada ciudad y no se tapa ninguna tabla de cantidades.

• **Cambios en "5. Preparativos de inicio":**
Se preparan 5 paquetes, por lo que no sobrará ninguno.

DESARROLLO DEL JUEGO

El desarrollo del juego no cambia.

Módulo 1: Templo budista jiin

La construcción de un templo proporciona puntos de poder y reduce los costes de viaje.

MATERIAL DE JUEGO

- 3 templos del color correspondiente para cada uno de los 5 jugadores
- 1 resumen del juego ampliado del color correspondiente para cada uno de los 5 jugadores

Templo

Resumen del juego ampliado

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe los 3 templos y el resumen del juego ampliado de su color.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al realizar una **acción de construcción** el jugador puede **construir un templo fuera de las ciudades** en lugar de construir una casa, un mercado o una fortaleza en una ciudad.

Los templos sólo se pueden construir en las casillas de aserradero de madera, granero de arroz, cantera de piedra, río o camino. **Para su construcción se necesitan 2 unidades de madera y 1 de arroz,** y sólo se puede erigir un templo por casilla. Como en las demás edificaciones, para poder construirlo debe haber un samurái del jugador en la casilla en cuestión.

La construcción de un templo implica lo siguiente:

- El jugador gana inmediatamente **1 punto de poder.**
- El jugador podrá **mover** tanto sus samuráis como su comerciante por las carreteras colindantes **a su propio templo sin coste alguno.**

Casillas legales para la construcción de un templo:

Aserradero de madera | *Granero de arroz* | *Cantera de piedra* | *Casilla de río* | *Casilla de camino*

Ejemplo: el jugador de color verde construye un templo en una casilla de río y puede moverse sin coste por las vías colindantes.

Módulo 2: Tokken, los privilegios

El shogun tiene ciertos antojos y otorgará privilegios a aquellos que los satisfagan.

MATERIAL DE JUEGO

- 15 plaquitas de deseos
- 12 plaquitas de privilegios
- 1 tablero de privilegios
- 2 funcionarios de color negro

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de elegir los paquetes de materia prima, **se separan** las plaquitas de deseos y las de privilegios, **se barajan** y se colocan boca abajo en las casillas correspondientes en el tablero de privilegios.

Se descubren **3 plaquitas de deseo** y se colocan en el tablero por orden, siguiendo la flecha. Se hace lo mismo con **3 plaquitas de privilegios.** La primera plaquita de cada montón se coloca boca arriba.

DESARROLLO DEL JUEGO

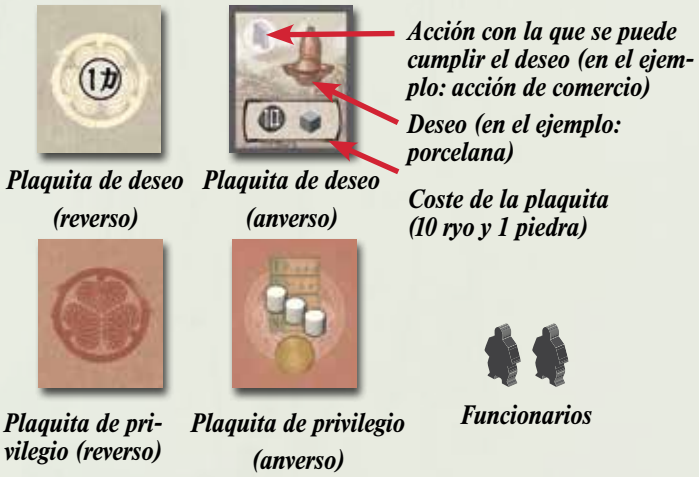
Durante la **Fase 2: Realizar las acciones,** los jugadores podrán satisfacer los deseos del Shogun en lugar de realizar sus acciones. Por cada **deseo cumplido,** el jugador recibirá **1 punto de poder y el privilegio** correspondiente a esa plaquita de deseo. Las plaquitas de los deseos cumplidos se retirarán del tablero.

El jugador **colocará a su lado** el privilegio obtenido. A partir de este momento puede usarlo **una única vez.** Después de usarlo la plaquita se descarta.

El tablero se reordena inmediatamente.

Se mueven las plaquitas de deseos y de privilegios a los huecos que han quedado libres siguiendo la flecha. En la casilla o casillas libres que queden junto a los mazos, se colocarán boca arriba las plaquitas superiores del mazo correspondiente.

Si el mazo de las **plaquitas de privilegios se acaba,** el jugador que cumpla alguno de los deseos del shogun tan sólo recibirá **1 punto de poder.**



El jugador cumple el deseo mediante un pago y obtiene tanto el privilegio como un punto de poder.

Al final se vuelven a colocar plaquitas en las casillas libres.

Tipos de deseos

1. **Adquisición de bienes: sólo se puede lograr mediante una acción de comercio.**
   En lugar del intercambio que ofrece la carta de comercio, el jugador puede **conseguir la plaquita de privilegio pagando el coste que indica la plaquita de deseo.** El mercado no interviene en esta transacción.

2. Adquisición de productos foráneos: sólo se puede conseguir mediante una acción de viaje.
El jugador renuncia a colocar a un funcionario en un puesto fronterizo, o a desplazar a 1 ó 2 samuráis, a cambio de la plaquita de deseo, siempre y cuando pague su coste.

3. El Shogún quiere ampliar su palacio en Edo:
sólo se puede cumplir mediante una acción de construcción y sólo en Edo. En lugar de construir una casa o una fortaleza en Edo, el jugador puede quedarse con la plaquita de privilegio si paga el coste de la plaquita de deseo.

Atención: para poder realizar esta acción, el jugador deberá tener un samurái en Edo.

Tipos de privilegios

a) Edificio privilegiado: cuando el jugador construya una nueva casa la colocará en el primer solar de la ciudad, desplazando los edificios ya construidos un espacio hacia atrás. *Este privilegio se puede canjear al realizar una acción de construcción en cualquier ciudad.*

b) Refuerzo: el jugador recibe un funcionario de color negro del shogun que puede utilizar como si fuera suyo. Una vez realizada la acción a la que se asigne, el funcionario se retira del tablero. *Este privilegio se puede canjear durante la fase de planificación.*

c) Comercio: el jugador puede realizar uno de los dos intercambios que se indican en la carta de comercio que está boca arriba sobre el mazo. Si hay un mercado en la ciudad, podrá elegir dos intercambios de entre las cuatro posibilidades que ofrecen las dos cartas de comercio que están boca arriba. *Este privilegio se puede canjear al realizar una acción de comercio.*

d) Renta de una ciudad: el jugador recibe las ganancias de una ciudad a su elección. Nota: no podrá elegir una ciudad en la que haya 3 samuráis ronin (módulo Ronin). *Este privilegio se puede canjear en cualquier momento del turno del jugador.*

e) Materia prima: este privilegio permite elegir una materia prima de entre dos opciones (madera o piedra, piedra o arroz, o bien arroz o madera). *Se puede canjear en cualquier momento del turno del jugador. Si no se ha canjeado, esta plaquita de privilegio no se cuenta al calcular el máximo de materias primas.*

f) Acopio de materias primas: un samurái del jugador recibirá la máxima cantidad de materia prima correspondiente a la casilla en la que se encuentre aunque en esa casilla haya más samuráis. *Este privilegio se canjea al realizar la acción de materia prima correspondiente.*

a) Edificio privilegiado

b) Refuerzo

c) Comercio

d) Renta de una ciudad

e) Materia prima

f) Acopio de materias primas

Módulo 3: Ronin, los samuráis sin amo

Los ronin son samuráis a sueldo, que no deben fidelidad a ningún señor feudal. Se distribuyen por las ciudades y las casillas de materia prima durante el desarrollo de la partida para obstaculizar a los jugadores. El jugador que consiga expulsarlos logrará puntos de poder.

MATERIAL DE JUEGO

- 3 samuráis ronin (de color negro)
- 1 bolsa
- 7 plaquitas de lugar
- 15 plaquitas de ronin

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se debe colocar 1 ronin en una casilla de cada tipo (aserradero de madera, cantera de piedra y granero de arroz) que esté descubierta antes de elegir los paquetes de materia prima. Las 7 plaquitas de lugar se meten en la bolsa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Al comienzo de cada ronda (antes de la fase de planificación) el jugador inicial elige 1 ronin del tablero para.

- Si los 3 ronin están en la misma casilla o cada uno en una casilla diferente, podrá elegir a cualquiera de ellos.
- Si 2 ronin comparten casilla, el jugador únicamente podrá elegir al que se encuentre solo en el tablero.

El jugador saca una plaquita de lugar de la bolsa, que determinará el tipo de casilla a la que se debe desplazar el ronin. Si saca una plaquita de libre elección, podrá desplazar el ronin a cualquiera de los 4 tipos de casillas de lugar: granero de arroz, aserradero de madera, cantera de piedra o ciudad.

Ronin *Bolsa* *Plaquitas de ronin*

Plaquitas de lugar:

1 granero de arroz *1 aserradero de madera* *1 cantera de piedra* *1 ciudad* *3 de libre elección*

Cambios en las partidas para dos jugadores:

En vez de descartar una casilla de materia prima dándole la vuelta a su plaquita, se colocará un samurái (de cualquier color que no se esté utilizando) en cada una de las 6 casillas de materia prima. Estos samuráis permanecerán en las casillas durante todo el juego y se tendrán en cuenta a la hora de contabilizar las materias que se obtienen según la plaquita correspondiente.

Imagen 1 *Imagen 2*

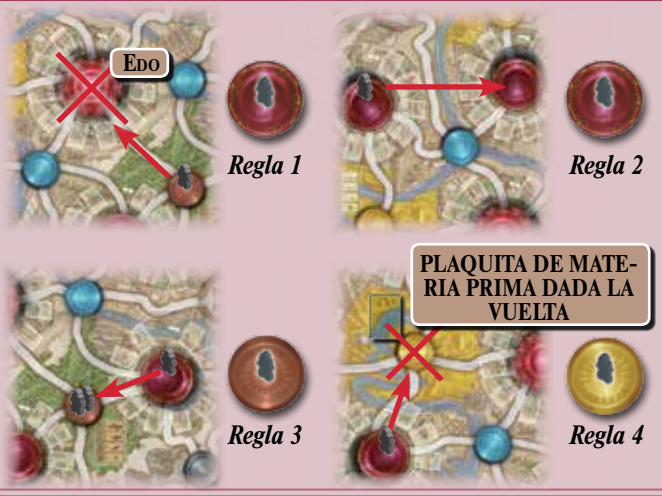
Ejemplo:

En la imagen 1, el jugador puede elegir cualquier ronin para desplazarlo.

En la imagen 2, el jugador debe elegir el ronin que se encuentra solo en la cantera de piedra.

El jugador desplazará el ronin atendiendo a las siguientes reglas:

1. No puede entrar en Edo.
2. Debe abandonar la casilla en la que esté.
3. Si en el tablero ya hubiera 1 ó 2 ronin en una casilla correspondiente a la plaquita de lugar que el jugador ha sacado de la bolsa, el ronin se desplazará a dicha casilla, salvo que ya se encuentre en ella, es decir, si los tres estaban en la misma casilla.
4. No podrá colocarse en casillas cuya plaquita esté dada la vuelta.
5. Si el ronin pudiera desplazarse a varias casillas cumpliendo estos requisitos, el jugador podrá decidir en cuál de ellas lo situará.



Regla 1 *Regla 2* *Regla 3* *Regla 4*

Después se volverá a meter la plaquita de lugar en la bolsa.

Efectos del ronin
(se aplican a todos los jugadores)

a) Casillas de materia prima:

Los ronin son samuráis, por lo que deben tenerse en cuenta a la hora de repartir las materias primas correspondientes a una casilla.

b) Ciudad:

- Si sólo hay 1 ronin en una ciudad, su presencia no tendrá ningún efecto.
- Si hay 2 ronin en una ciudad, no se podrá construir más en ella.
- Si hay 3 ronin en una ciudad, además de no poderse construir más, no se recibirá renta alguna.

Ejemplo:
El jugador de color azul consigue en el aserradero sólo 2 maderas, ya que el ronin disminuye la cantidad total que puede percibirse.

Expulsión del ronin de una casilla

Se puede expulsar al ronin de una casilla con una acción de viaje. A esta acción sólo se puede asignar un único funcionario. Si la carta de autorización tiene más de un funcionario asignado, éstos deben llevar a cabo otras acciones de viaje.

1. El jugador elige la casilla de la que quiere expulsar al ronin.
2. Traslada allí a uno o dos samurái gratuitamente.

Ejemplo: el jugador de color azul elige la ciudad con 2 ronin y paga un ryo por desplazar un samurái a esa casilla.

A continuación, desplaza a otros 2 de sus samuráis a dicha casilla sin ningún coste adicional.

3. Si el jugador logra enviar a la casilla a más samuráis propios que los samuráis ronin presentes, se les expulsará. A continuación, roba una plaquita de lugar por cada ronin expulsado y recoloca a los ronin según las reglas descritas anteriormente.

Sólo colocando más samuráis propios se logra expulsar a los samuráis ronin de las ciudades.

4. Por último, se vuelven a meter en la bolsa las plaquitas de lugar descartadas por los jugadores.

5. Se reciben plaquitas de ronin por los ronin desterrados atendiendo a lo siguiente:
   - Si se expulsa a 1 ronin, no se obtiene ninguna.
   - Si se expulsan 2 ronin, se obtiene 1.
   - Si se expulsan 3 ronin, se obtienen 2.

En el **recuento final,** cada jugador recibe **1 punto de poder** por **cada plaquita de ronin** reunida.